『カリ・ユガの光輝』

［データ資料集］

☆建設関係

▽惑星に建設可能なプラント：

主星：コロニー　　・研究センター・防衛システム

従星：採掘プラント・工業プラント・防衛システム

未開惑星：プラントの建設不可

▽建設期間の計算：

＊建設期間中に工業レベルが変化した場合、建設期間は変化します。

建設期間←建設値÷工業レベル（但し：小数点以下切り上げ）

※工業レベル50以下の場合は一定期間

○建設コスト・建設値と建設期間

・建設コスト

	平　原	砂　漠	高　原	森　林	山　脈	雪　原
コロニー	2000					
研究センター	1000		1000			
採掘プラント			2000		3000	
工業プラント	1000	1500	1500			
防衛システム	200	500	400	800	600	800

（注）空白は建設不可を示す

・建設値

	平　原	砂　漠	高　原	森　林	山　脈	雪　原
コロニー	500					
研究センター	500		500			
採掘プラント			400		600	
工業プラント	300	800	700			
防衛システム	200	300	300	400	500	400

（注）空白は建設不可を示す

○建設時のレベルと最大値等

・惑星内レベル値（プラント１基につき）

	建設時 レベル	最大 レベル	惑星内 最大個数	惑星内 最大レベル
コロニー　　（環境レベル）	5	20	5	100
研究センター（技術レベル）	5	20	5	100
採掘プラント（採掘レベル）	5	10	10	100
工業プラント（工業レベル）	5	10	5	50
防衛システム（防衛レベル）	5	5	20	100

・星系内レベル値

	最大 レベル	惑星内 最大個数	建設可能 最大惑星数	星系内 最大レベル
コロニー　　（環境レベル）	20	5	1	100
研究センター（技術レベル）	20	5	1	100
採掘プラント（採掘レベル）	10	10	2	200
工業プラント（工業レベル）	10	5	4	200
防衛システム（防衛レベル）	5	20	5	500

（注）建設可能最大惑星数

コロニー・研究センター：必ず１（個）

採掘プラント：星系によって１又は２（個）

工業プラント：惑星数－未開惑星数－１（個）

防衛システム：惑星数－未開惑星数（個）

※採掘可能な惑星に採掘プラントを建設しなければ採掘レベルは上がりません。

・コロニー人口

１個建設時	１個の最大	星系内最大
500	2000	10000

（単位：百万人）

☆行動ポイント・$\gamma 2$関係

○行動ポイント

移動		補給	編成	惑星戦	艦隊戦
星系内移動	星系間移動		合流		
1	3	1	1	3	2

・配備された段階で5ポイントを持ちます。
・艦隊に対してコマンドを実行した場合、上記の数値の分消費します。
・毎月5ポイント加算されます。
・消費されなかったポイントは、1ヶ月持ち越すことが出来、最大10ポイントとなります。

○$\gamma 2$の消費

	$\gamma 2$の消費量
星系内移動	6
星系間移動	2
惑星戦・ビーム砲	使用エネルギー量
・ＤＡ攻撃	10×降下数
艦隊戦	？？？(注)

(注) 艦隊戦：
使用したＯＭ砲・ミサイルの数量により1回の攻撃で使われる$\gamma 2$量が決定されます。

▽鉱石船1隻に最大250蓄積でき、1艦隊では鉱石船2隻で最大500の$\gamma 2$を搭載できます。

▽鉱石船が新規配備された時、1隻につき配備された星系の保有量の10%(250以下) が搭載されます。

☆艦隊戦関係

○艦隊戦での兵器の性能

・兵器の性能

	戦　艦	巡洋艦	ＯＭ艦	ミサイル艦	鉱石船	揚陸艦	Ｄ　Ａ	防衛艦
最大配備数	4	6	12	12	2	1	9	20
防　衛　力	12	6	2	2	8	8		4
Ｏ　Ｍ　砲	3	1	1					1
ミ サ イ ル	3	1		1				1
戦　力　値	12	8	2	2				6

○艦隊攻撃力の主なパラメータ

・艦隊司令官の性格、経験値、士気値により変化します。

・艦隊の戦力、戦闘参加艦隊数により変化します。

・銀河全体での勢力分布、戦闘星系により変化します。

☆惑星戦関係

▽防衛力向上の要因：

＊防衛効果値が大きい場合。

＊隣接する位置に防衛システムがある場合。

＊プラントのレベルが高い場合。

○地形による防衛効果

・防衛効果値

	平　原	砂　漠	高　原	森　林	山　脈	雪　原
対ビーム防御値	20	20	40	50	50	20
対DA防御値	20	50	20	70	50	20
対DA攻撃値	40	50	50	20	80	60

○惑星攻撃力の主なパラメータ

・総合艦隊司令官の性格、経験値、士気値により変化します。

・戦闘参加している戦艦の数により変化します。

・使用エネルギー量による変化します。

☆製造関係

▽製造期間の計算：

＊製造期間中に工業レベルが変化した場合、製造期間は変化します。

製造期間←製造値÷工業レベル（但し：小数点以下切り上げ）

※工業レベル50以下の場合は一定期間

○製造コスト・製造値と製造期間

・製造コスト

	戦　艦	巡洋艦	ＯＭ艦	ミサイル艦	鉱石船	揚陸艦	Ｄ　Ａ	防衛艦
製造コスト	1000	400	100	100	500	500	1000	300

・製造値

	戦　艦	巡洋艦	ＯＭ艦	ミサイル艦	鉱石船	揚陸艦	Ｄ　Ａ	防衛艦
製　造　値	400	250	100	100	200	200	150	100

▽兵器の製造可能条件：

表の技術レベルに達した星系のみ建造可能

	戦　艦	巡洋艦	ＯＭ艦	ミサイル艦	鉱石船	揚陸艦	Ｄ　Ａ	防衛艦
技術レベル	80	50	20	20	10	60	60	20

☆星系収支関係

○収入

$A = (30 + \frac{人口}{20}) \times (採掘レベル \times 4 + 工業レベル \times 5)$　　$C = \frac{B}{20} + 15$

$B = 技術レベル - \frac{環境レベル}{3}$（ただし $b < 0$ の時 $b = 0$）

$星系の収入 = \sqrt{\frac{A}{20}} \times C \times ゲームレベル \pm \alpha$　　∴α＝月ごとの不確定な収支

※ゲームレベル　初級　中級　上級

1.4　1.0　0.8

○支出

$A = (5 + \frac{人口}{200})^2$

B＝コロニー数×20＋研究センター数×30＋採掘プラント数×10
＋工業プラント数×15＋防衛システム数×5＋艦船数×5

$C\ \frac{技術レベル + 1}{20} + 15$

$星系支出 = \frac{(A + B) \times 10}{C}$